HANDBUCH
SOUNDTRACK
HAROLD FALTERMEYER
Jack Orlando
A CINEMATIC ADVENTURE
TopWare

Jack Orlando
A CINEMATIC ADVENTURE

EPILEPSIE WARNUNG

BITTE LESEN SIE DIESE HINWEISE, BEVOR SIE DAS SPIEL BENUTZEN ODER IHRE KINDER DAMIT SPIELEN LASSEN.

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können bei der Benutzung von Computer- oder Videospielen einen Anfall erleiden. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankheitsgeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben. Falls bei Ihnen oder einem Familienmitglied unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich bitte an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen. Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Computer- und Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Computer- oder Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten,

SCHALTEN SIE SOFORT DAS GERÄT AB

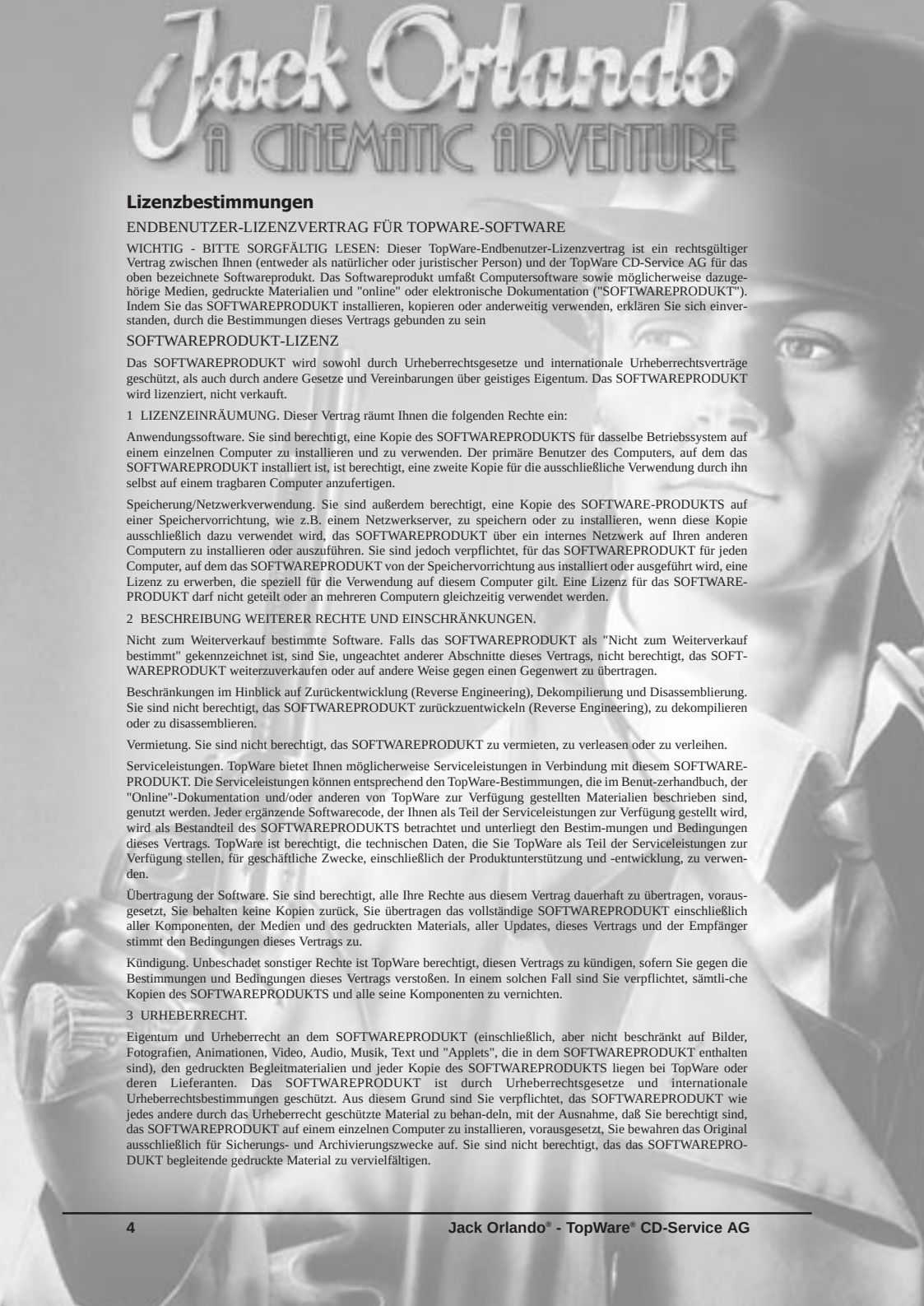
und konsultieren Sie Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel erneut spielen.

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Bildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Legen Sie bei der Benutzung eines Computer- oder Videospiels eine Pause von mindestens 10-15 Minuten pro Stunde ein.

© 1997 by TopWare® CD-Service AG

Jack Orlando ist ein eingetragenes Warenzeichen der TopWare CD-Service AG
© 1996, 1997 TopWare CD-Service AG. Alle Rechte vorbehalten.
Portions © copyright 1993-1997, SciTech Software



Lizenzbestimmungen

ENDBENUTZER-LIZENZVERTRAG FÜR TOPWARE-SOFTWARE

WICHTIG - BITTE SORGFÄLTIG LESEN: Dieser TopWare-Endbenutzer-Lizenzvertrag ist ein rechtsgültiger Vertrag zwischen Ihnen (entweder als natürlicher oder juristischer Person) und der TopWare CD-Service AG für das oben bezeichnete Softwareprodukt. Das Softwareprodukt umfaßt Computersoftware sowie möglicherweise dazugehörige Medien, gedruckte Materialien und "online" oder elektronische Dokumentation ("SOFTWAREPRODUKT"). Indem Sie das SOFTWAREPRODUKT installieren, kopieren oder anderweitig verwenden, erklären Sie sich einverstanden, durch die Bestimmungen dieses Vertrags gebunden zu sein

SOFTWAREPRODUKT-LIZENZ

Das SOFTWAREPRODUKT wird sowohl durch Urheberrechtsgesetze und internationale Urheberrechtsverträge geschützt, als auch durch andere Gesetze und Vereinbarungen über geistiges Eigentum. Das SOFTWAREPRODUKT wird lizenziert, nicht verkauft.

1 LIZENZEINRÄUMUNG. Dieser Vertrag räumt Ihnen die folgenden Rechte ein:

Anwendungssoftware. Sie sind berechtigt, eine Kopie des SOFTWAREPRODUKTS für dasselbe Betriebssystem auf einem einzelnen Computer zu installieren und zu verwenden. Der primäre Benutzer des Computers, auf dem das SOFTWAREPRODUKT installiert ist, ist berechtigt, eine zweite Kopie für die ausschließliche Verwendung durch ihn selbst auf einem tragbaren Computer anzufertigen.

Speicherung/Netzwerkverwendung. Sie sind außerdem berechtigt, eine Kopie des SOFTWARE-PRODUKTS auf einer Speichervorrichtung, wie z.B. einem Netzwerkserver, zu speichern oder zu installieren, wenn diese Kopie ausschließlich dazu verwendet wird, das SOFTWAREPRODUKT über ein internes Netzwerk auf Ihren anderen Computern zu installieren oder auszuführen. Sie sind jedoch verpflichtet, für das SOFTWAREPRODUKT für jeden Computer, auf dem das SOFTWAREPRODUKT von der Speichervorrichtung aus installiert oder ausgeführt wird, eine Lizenz zu erwerben, die speziell für die Verwendung auf diesem Computer gilt. Eine Lizenz für das SOFTWARE-PRODUKT darf nicht geteilt oder an mehreren Computern gleichzeitig verwendet werden.

2 BESCHREIBUNG WEITERER RECHTE UND EINSCHRÄNKUNGEN.

Nicht zum Weiterverkauf bestimmte Software. Falls das SOFTWAREPRODUKT als "Nicht zum Weiterverkauf bestimmt" gekennzeichnet ist, sind Sie, ungeachtet anderer Abschnitte dieses Vertrags, nicht berechtigt, das SOFTWAREPRODUKT weiterzuverkaufen oder auf andere Weise gegen einen Gegenwert zu übertragen.

Beschränkungen im Hinblick auf Zurückentwicklung (Reverse Engineering), Dekompilierung und Disassemblierung. Sie sind nicht berechtigt, das SOFTWAREPRODUKT zurückzuentwickeln (Reverse Engineering), zu dekompilieren oder zu disassemblieren.

Vermietung. Sie sind nicht berechtigt, das SOFTWAREPRODUKT zu vermieten, zu verleasen oder zu verleihen.

Serviceleistungen. TopWare bietet Ihnen möglicherweise Serviceleistungen in Verbindung mit diesem SOFTWARE-PRODUKT. Die Serviceleistungen können entsprechend den TopWare-Bestimmungen, die im Benut-zerhandbuch, der "Online"-Dokumentation und/oder anderen von TopWare zur Verfügung gestellten Materialien beschrieben sind, genutzt werden. Jeder ergänzende Softwarecode, der Ihnen als Teil der Serviceleistungen zur Verfügung gestellt wird, wird als Bestandteil des SOFTWAREPRODUKTS betrachtet und unterliegt den Bestim-mungen und Bedingungen dieses Vertrags. TopWare ist berechtigt, die technischen Daten, die Sie TopWare als Teil der Serviceleistungen zur Verfügung stellen, für geschäftliche Zwecke, einschließlich der Produktunterstützung und -entwicklung, zu verwenden.

Übertragung der Software. Sie sind berechtigt, alle Ihre Rechte aus diesem Vertrag dauerhaft zu übertragen, vorausgesetzt, Sie behalten keine Kopien zurück, Sie übertragen das vollständige SOFTWAREPRODUKT einschließlich aller Komponenten, der Medien und des gedruckten Materials, aller Updates, dieses Vertrags und der Empfänger stimmt den Bedingungen dieses Vertrags zu.

Kündigung. Unbeschadet sonstiger Rechte ist TopWare berechtigt, diesen Vertrags zu kündigen, sofern Sie gegen die Bestimmungen und Bedingungen dieses Vertrags verstoßen. In einem solchen Fall sind Sie verpflichtet, sämtli-che Kopien des SOFTWAREPRODUKTS und alle seine Komponenten zu vernichten.

3 URHEBERRECHT.

Eigentum und Urheberrecht an dem SOFTWAREPRODUKT (einschließlich, aber nicht beschränkt auf Bilder, Fotografien, Animationen, Video, Audio, Musik, Text und "Applets", die in dem SOFTWAREPRODUKT enthalten sind), den gedruckten Begleitmaterialien und jeder Kopie des SOFTWAREPRODUKTS liegen bei TopWare oder deren Lieferanten. Das SOFTWAREPRODUKT ist durch Urheberrechtsgesetze und internationale Urheberrechtsbestimmungen geschützt. Aus diesem Grund sind Sie verpflichtet, das SOFTWAREPRODUKT wie jedes andere durch das Urheberrecht geschützte Material zu behan-deln, mit der Ausnahme, daß Sie berechtigt sind, das SOFTWAREPRODUKT auf einem einzelnen Computer zu installieren, vorausgesetzt, Sie bewahren das Original ausschließlich für Sicherungs- und Archivierungszwecke auf. Sie sind nicht berechtigt, das das SOFTWAREPRO-DUKT begleitende gedruckte Material zu vervielfältigen.

Jack Orlando
A CINEMATIC ADVENTURE

EPILEPSIEWARNUNG 3

LIZENZBESTIMMUNGEN 4

VORWORT 6

SYSTEMANFORDERUNGEN 7

- **DOS** 7
- **Windows 95** 7
- **DOS - High Performance Version** 7
- **Windows 95 - High Performance Version** 7

INSTALLATION 8

- **DOS** 8
- **Windows 95** 10

DEINSTALLATION 11

SPIELSTART 12

BEDIENUNG DES SPIELES 13

OPTIONEN - EINSTELLUNGEN DES SPIELES 16

- **SPIEL LADEN** 16
- **AKTUELLES SPIEL SPEICHERN** 17
- **SPIELSTEUERUNG** 17
- **AUDIO-STEUERUNG** 19
- **SPIEL-INFO** 19
- **SPIEL BEENDEN** 19
- **SPIEL FORTSETZEN** 20

TASTENBELEGUNG 20

TROUBLESHOOTING 20

- **WINDOWS 95 UND 16 MB ARBEITSSPEICHER** 20
- **KEINE FEHLERMELDUNG WENN MAUSTREIBER NICHT VORHANDEN ODER KEINE MAUS ANGESCHLOSSEN** 20
- **INTRO RUCKELT BEI DER WIEDERGABE TROTZ SCHNELLEN CD-ROM-LAUFWERKS** 21
- **INSTALLATIONSPROGRAMM STÜRZT MIT EINEN "CAUSEWAY ERROR" AB** 21
- **WEDER INSTALLATIONSPROGRAMM NOCH JACK ORLANDO STARTEN** 21

CREDITS 22

Vorwort

Sehr geehrter Spieler,

wir danken Ihnen, daß Sie sich für Jack Orlando entschieden haben. Wir haben vor mehr als zwei Jahren mit der Entwicklung dieses Spiels begonnen, um ein Adventure zu schaffen, wie wir selbst es uns schon immer gewünscht haben: Hochauflösende Grafik mit 65.000 Farben, sanftes Scrolling, flüssige Animation, viele aktive Charaktere, aufwendige Dialoge, eine spannende und vor allem umfangreiche Story.

Alle Szenen im Spiel wurden von erfahrenen Grafikern unter Einsatz der Airbrush-Technik erstellt, eingescannt, nachbearbeitet und mit handgezeichneten Animationen des Vordergrundes verbunden. Jedes Einzelbild der Animationen wurde in Trickfilm-Manier per Hand gezeichnet und anschließend auf dem Rechner koloriert.

Um dem Spiel eine angemessene Klanguntermalung zu verleihen, haben wir Harold Faltermeyer überzeugen können, die Musik zu Jack Orlando zu komponieren. Mit Kompositionen wie z. B. dem Soundtrack zu Beverly Hills Cop I und II oder Top Gun ist er zu Weltruhm gelangt.

Detaillierte Grafiken, ein hochwertiger Soundtrack und eine dramatische Handlung vereinigen sich zu einem einzigartigen Erlebnis. Wir wünschen Ihnen dabei gute Unterhaltung.

Das Jack Orlando-Team

Systemanforderungen

DOS

IBM kompatibles System mit schnellem 486 Prozessor
16 MByte RAM
40 MByte freie Festplattenkapazität
SVGA-Grafikkarte (1 MB RAM)
CD-ROM-Laufwerk mit vierfacher Geschwindigkeit
Maus
MS-DOS 6.x

Windows 95

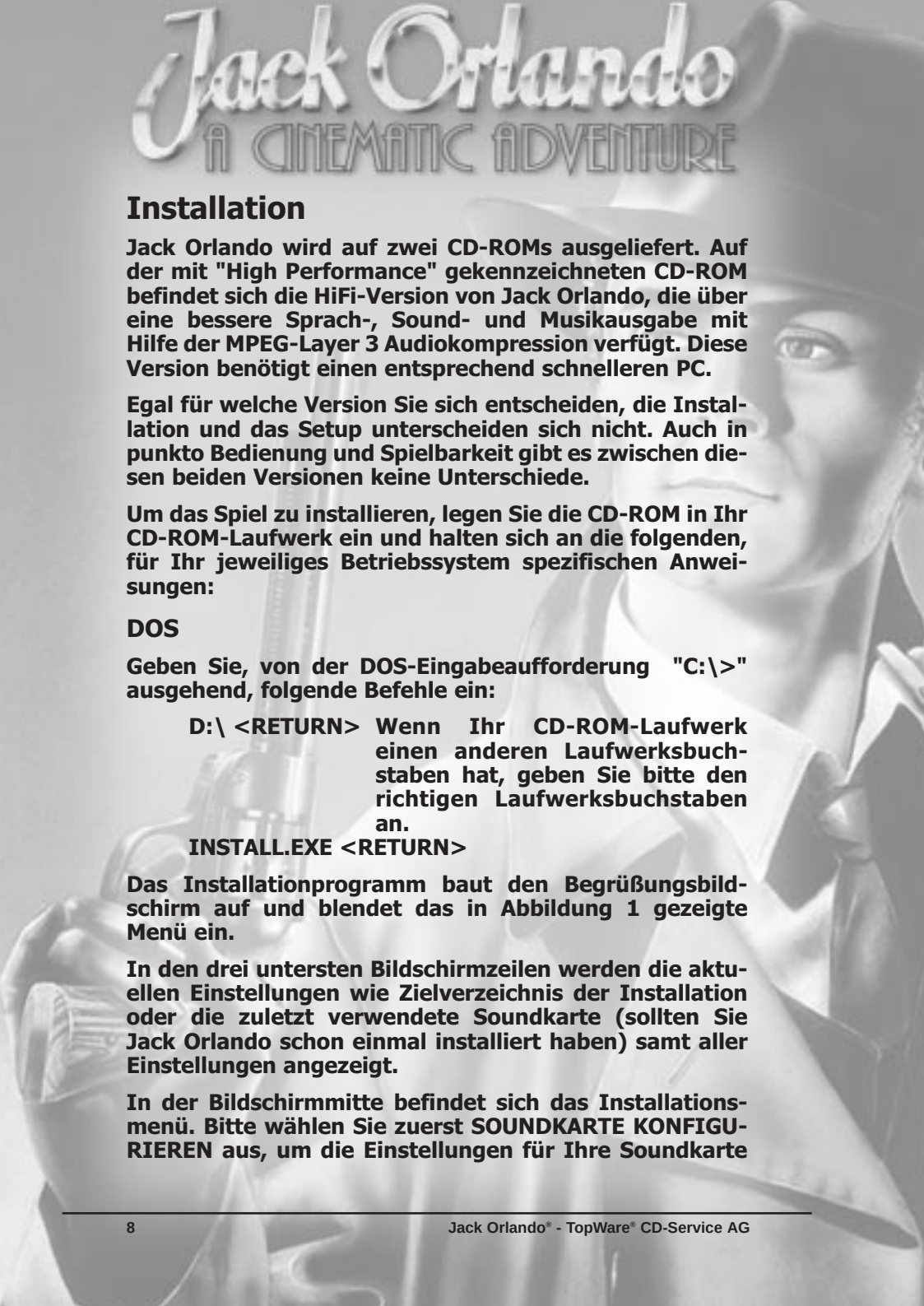
IBM kompatibles System mit Pentium Prozessor
mindestens 16 MByte RAM
40 MByte freie Festplattenkapazität
SVGA-Grafikkarte (1 MB RAM)
CD-ROM-Laufwerk mit vierfacher Geschwindigkeit
Maus
Windows 95

DOS - High Performance Version

IBM kompatibles System mit Pentium 133 Prozessor
mindestens 24 MByte RAM
40 MByte freie Festplattenkapazität
SVGA-Grafikkarte (1 MB RAM)
CD-ROM-Laufwerk mit sechsfacher Geschwindigkeit
Maus
MS-DOS 6.x
SoundBlaster 16 / 32 / 64 oder
Gravis Ultrasound/Max oder
Windows Soundsystem bzw. kompatible Soundkarte.

Windows 95 - High Performance Version

IBM kompatibles System mit Pentium 133 Prozessor
mindestens 32 MByte RAM
40 MByte freie Festplattenkapazität
SVGA-Grafikkarte (1 MB RAM)
CD-ROM-Laufwerk mit sechsfacher Geschwindigkeit
Maus
Windows 95
SoundBlaster 16 / 32 / 64 oder
Gravis Ultrasound/Max oder
Windows Soundsystem bzw. kompatible Soundkarte.



Installation

Jack Orlando wird auf zwei CD-ROMs ausgeliefert. Auf der mit "High Performance" gekennzeichneten CD-ROM befindet sich die HiFi-Version von Jack Orlando, die über eine bessere Sprach-, Sound- und Musikausgabe mit Hilfe der MPEG-Layer 3 Audiokompression verfügt. Diese Version benötigt einen entsprechend schnelleren PC.

Egal für welche Version Sie sich entscheiden, die Installation und das Setup unterscheiden sich nicht. Auch in punkto Bedienung und Spielbarkeit gibt es zwischen diesen beiden Versionen keine Unterschiede.

Um das Spiel zu installieren, legen Sie die CD-ROM in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein und halten sich an die folgenden, für Ihr jeweiliges Betriebssystem spezifischen Anweisungen:

DOS

Geben Sie, von der DOS-Eingabeaufforderung "C:\>" ausgehend, folgende Befehle ein:

D:\ <RETURN> Wenn Ihr CD-ROM-Laufwerk einen anderen Laufwerksbuchstaben hat, geben Sie bitte den richtigen Laufwerksbuchstaben an.

INSTALL.EXE <RETURN>

Das Installationprogramm baut den Begrüßungsbildschirm auf und blendet das in Abbildung 1 gezeigte Menü ein.

In den drei untersten Bildschirmzeilen werden die aktuellen Einstellungen wie Zielverzeichnis der Installation oder die zuletzt verwendete Soundkarte (sollten Sie Jack Orlando schon einmal installiert haben) samt aller Einstellungen angezeigt.

In der Bildschirmmitte befindet sich das Installationsmenü. Bitte wählen Sie zuerst SOUNDKARTE KONFIGURIEREN aus, um die Einstellungen für Ihre Soundkarte

Abbildung 1: Installationsmenü

festzulegen. Sie können Ihre Soundkarte und die korrekten Einstellungen automatisch erkennen lassen oder die Auswahl sowie die Konfiguration aller Parameter selbst vornehmen. Sollte es sich bei Ihrer Soundkarte um einen echten Soundblaster oder eine 100% kompatible Soundkarte handeln, empfehlen wir die automatische Erkennung aller Einstellungen.

Sollte sich Ihr Rechner beim automatischen Erkennen der Soundkarte "aufhängen", starten Sie ihn neu und konfigurieren Sie die Soundkarte manuell.

Dazu klicken Sie bei der Frage SOLL DIE SOUNDKARTE AUTOMATISCH ERKANNT WERDEN? auf NEIN und wählen nacheinander den Typ der Soundkarte, die Adresse, den IRQ und den DMA bzw. den HDMA aus. Sobald Sie den letzten Parameter der Soundkarte ausgewählt haben, erfolgt ein Test der Soundkarte. Wenn das Testgeräusch korrekt wiedergegeben wurde, klicken Sie auf JA ansonsten auf NEIN.

Nachdem die Soundkarte konfiguriert wurde, können Sie zusätzlich im Installationsmenü auf SOUNDKARTE TESTEN klicken, um die Einstellungen der Soundkarte erneut zu testen.

Sie können die Installation jetzt entweder durch das Anklicken von SPIEL INSTALLIEREN starten oder mit ABBRECHEN die Installation unterbinden und zum Betriebssystem zurückkehren.

Als nächsten Schritt im Installationsprozeß müssen Sie den Umfang der Installation auswählen. Haben Sie genug freien Speicher auf Ihrer Festplatte, wählen Sie bitte die MAXIMALE INSTALLATION aus, ansonsten entscheiden Sie sich für die MINIMALE INSTALLATION. Bei einer maximalen Installation läuft das Spiel wesentlich flüssiger und schneller, da viele der oft verwendeten Daten dann von Festplatte und nicht vom physikalisch langsameren CD-ROM-Laufwerk gelesen werden.

Wenn Sie sich per Mausklick für eine der beiden Installationsformen entschieden haben, zeigt Ihnen das Programm alle verfügbaren Laufwerke und den freien Platz auf diesen Laufwerken an. In dem als "Zielpfad" bezeichnetem Eingabefeld wird das Zielverzeichnis für die Installation genannt. Sie können dieses Eingabefeld mit der Maus anklicken, um das Laufwerk und/oder Zielverzeichnis zu ändern. Sobald Sie auf INSTALLIEREN klicken, beginnt das Kopieren der notwendigen Spieledateien auf die Festplatte.

Ist die Installation abgeschlossen, erscheint wieder das Installationsmenü auf Ihren Bildschirm. Klicken Sie auf ABBRECHEN, um das Installationsprogramm zu verlassen. Die Einstellungen der Soundkarte werden jedoch erst gespeichert, wenn Sie bei der darauffolgenden Meldung auf JA klicken.

Windows 95

Falls Ihr PC nur über 16 MB Arbeitsspeicher verfügt, muß das Spiel durch die Windows 95 Installation von Jack Orlando installiert und eingerichtet werden.

Die Installation unter Windows 95 erfolgt sofort nach dem Einlegen der Jack Orlando CD-ROM in Ihr CD-ROM-Laufwerk mit Hilfe der AutoRun-Funktion von Windows 95. Auf Ihrem Bildschirm wird das Windows-Installationsfenster von Jack Orlando eingeblendet.

Falls Jack Orlando noch nicht auf Ihrem PC installiert worden ist, werden einige Parameter im System gesetzt und dann das Installationsprogramm in einer DOS-Box aufgerufen. Dabei handelt es sich um das gleiche DOS-Installationsprogramm wie zuvor auf Seite 8 ff. beschrieben.

Nach Abschluß des Installationsprogrammes werden entsprechende Einträge in die Windows-Registrierdatenbank geschrieben und Jack Orlando im Start-Menü von Windows 95 unter Programme - TopWare - Jack Orlando eingerichtet.

Deinstallation

DOS

Es genügt, das Verzeichnis zu löschen, in das Jack Orlando bei der Installation kopiert wurde.

Windows 95

Legen Sie die Jack Orlando CD-ROM erneut ins Laufwerk ein und klicken Sie im Windows-Menü des Spieles auf die Schaltfläche DEINSTALLIEREN, damit alle Einträge im Start-Menü und in der Registrierdatenbank entfernt werden. Anschließend können Sie das Verzeichnis, in welches das Spiel installiert worden ist, löschen.

Jack Orlando
A CINEMATIC ADVENTURE

Spielstart

Legen Sie die Jack Orlando-CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk. Geben Sie, von der DOS-Befehlszeile "C:\>" ausgehend, folgende Befehle ein:

CD GAMES\JACK_ORL — **Falls Sie bei der Installation ein anderes Verzeichnis gewählt haben, geben Sie den entsprechenden Pfad anstelle von GAMES\JACK_ORL an.**

START

Wenn Sie Jack Orlando von Windows 95 aus aufrufen möchten, benutzen Sie den Eintrag im Start-Menü von Windows 95 oder legen Sie die Jack Orlando CD-ROM erneut ein, und starten Sie das Spiel über das Windows-Menü des Spieles.

Nachdem der Intro-Film des Spieles automatisch abgelaufen ist, erscheint das folgende Menü:

Abbildung 2: Startmenü

Klicken Sie auf EINFÜHRUNG, um den Intro-Film, also die Vorgeschichte von Jacks Abenteuer, noch einmal zu betrachten.

Um das Adventure zu beginnen, klicken Sie bitte auf NEUES SPIEL.

Mit dem Menüpunkt SPIEL LADEN können Sie auf gespeicherte Spielstände aus vorangegangenen Partien zurückgreifen. Wenn dies das erste Mal ist, daß Sie Jack Orlando spielen, hat die Schaltfläche natürlich noch keine Funktion.

Klicken Sie auf BEENDEN, um das Spiel zu beenden und zum Betriebssystem zurückzukehren.

Bedienung des Spiels

Abbildung 3: Spielbildschirm mit Menüleiste

Das Spiel wird vollständig mit der Maus bedient. Es gibt insgesamt sechs unterschiedliche Mauszeiger, die Sie

für die verschiedenen Aktionen benutzen können.

Standardmäßig wird immer der Mauspfeil eingeblendet. Drücken Sie die rechte Maustaste, um zur Lupe zu wechseln. Drücken Sie die rechte Maustaste erneut, um zur Hand zu wechseln. So wechseln Sie auch zu den restlichen Mauszeigern, die jeweils für ein anderes Kommando stehen. Wahlweise können Sie aber auch im Optionsmenü eine andere Steuerungsmethode, nämlich die Patrone zur Auswahl der Mauszeiger, einschalten. Ist diese Methode aktiviert, wird beim Betätigen der rechten Maustaste eine Patrone eingeblendet, auf der alle verfügbaren Mauszeiger abgebildet sind. Sie können sie durch einfaches Anklicken mit der linken Maustaste auswählen.

PFEIL - GEHEN & SPRECHEN

Verwenden Sie diesen Mauszeiger, um Jack zu bewegen oder einen Dialog zu beginnen. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Stelle, an die sich Jack bewegen soll. Er findet den Weg dorthin selbständig, vorausgesetzt, er kann den Ort betreten. Um mit einem anderen Charakter zu sprechen, klicken Sie diesen mit der linken Maustaste an.

Befindet sich dieser Mauszeiger auf einem Durchgang oder einer Tür, durch den/die Jack bereits gehen kann, ändert sich der Mauszeiger in einen animierten Richtungspfeil. Klicken Sie auf die linke Maustaste, um Jack dorthin gehen zu lassen.

LUPE - ANSCHAUEN

Der Mauzeiger hat die Form einer Lupe. Sobald sich diese über einem Gegenstand befindet, über den man mehr erfahren kann, pulsiert die Lupe. Ein Mausklick links fördert dann einen Beschreibungstext zu Tage.

HAND - NEHMEN

Mit dieser Hand können Sie Gegenstände aufnehmen, Gegenstände, die sie bereits besitzen, an andere

Charaktere weitergeben oder zwei Gegenstände miteinander kombinieren.

Um einen Gegenstand zu nehmen, plazieren Sie die Hand über diesem Gegenstand und drücken Sie die linke Maustaste. Jack geht dann zu diesem Gegenstand und nimmt ihn auf. Der aufgenommene Gegenstand erscheint anstelle der Hand. Sie können ihn jetzt mit einem anderen Gegenstand kombinieren, wobei sich dieser wie die Lupe verhält.

Sobald Sie den Gegenstand über etwas plazieren, mit dem es theoretisch kombiniert werden kann, leuchten seine Ecken weiß auf.

Um den Gegenstand mitzunehmen, bewegen Sie ihn an den oberen Bildschirmrand und legen Sie ihn auf der Inventarleiste ab, die hierzu eingeblendet wird.

Sobald Sie den Mauszeiger, egal in welcher Form, an den oberen Bildschirm bewegen, wird immer die Leiste angezeigt und der Mauszeiger ändert sich automatisch in die Hand, damit Sie einen Gegenstand aus Ihrem Inventar nehmen können. Zusätzlich wird der Name des Gegenstandes eingeblendet, über dem sich der Zeiger befindet (siehe Abbildung 3).

Um zwei Gegenstände wie z.B. einen Haken und ein Seil zu kombinieren, nehmen Sie einen der beiden Gegenstände mit der Hand auf und legen ihn durch Anklicken mit der linken Maustaste auf dem anderen Gegenstand ab. Auf dem Bildschirm sehen Sie in einer Nahaufnahme, wie Jack beide Gegenstände miteinander verbindet - Aber natürlich nur dann, wenn sich die fraglichen Objekte auch miteinander kombinieren lassen.

Die Hand benutzen Sie auch, um einen Gegenstand einem anderen Charakter im Spiel zu geben. Sobald Sie den Gegenstand "in der Hand" halten, brauchen Sie nur mit linker Maustaste auf den Charakter zu klicken, dem Jack diesen Gegenstand geben soll. Nicht immer wird der Angesprochene den Gegenstand allerdings annehmen.

FAUST - SCHLAGEN

Um einem anderen Charakter zu drohen, Gewalt anzuwenden oder etwas zu zerbrechen, verwenden Sie bitte die Faust. Denken Sie jedoch daran, daß es sich hierbei um die letzte Möglichkeit handelt. Versuchen Sie vielmehr andere Wege, um das zu erreichen, was Sie wollen. In den weitaus meisten Fällen ist ein geschickt geführter Dialog die bessere Lösung. Bei der Handhabung der Faust verfahren Sie wie mit allen anderen Mauszeigern: Plazieren Sie die Faust auf dem gewünschten Charakter oder Gegenstand und drücken Sie die linke Maustaste.

COLT - SCHIESSEN

Verwenden Sie den Colt, um zu schießen oder andere Charaktere einzuschüchtern. Wie bei der Faust ist es in den meisten Fällen effektiver, ein vernünftiges Gespräch zu führen. Benutzt wird der Colt auf die gleiche Weise wie die Faust. Bevor Sie Jacks Waffe benutzen können, müssen Sie sie allerdings erst in seiner Wohnung finden.

Optionen - Einstellungen des Spieles

Bewegen Sie den Mauszeiger an den oberen Bildschimrand, um die Kontrolleiste zu öffnen:

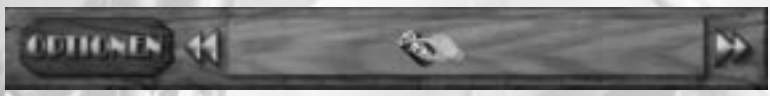


Abbildung 4: Menüleiste

Klicken Sie auf der linken Seite der Leiste auf OPTIONEN. Das in Abbildung 5 dargestellte Menü mit seinen sieben Optionen erscheint auf Ihrem Bildschirm:

SPIEL LADEN

Verwenden Sie diese Funktion, um ein bereits gespeichertes Spiel zu laden. Zusätzlich können Sie durch Anklicken der Schaltfläche ABBRECHEN ein neues Spiel beginnen.

Abbildung 5: Optionsmenü

AKTUELLES SPIEL SPEICHERN

Bei einem Adventure empfiehlt es sich, den aktuellen Spielstand immer wieder zu speichern, um so jederzeit zu diesem zurückkehren zu können. Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Fenster mit den Speicherplätzen einzublenden. Wählen Sie einen freien Speicherplatz aus oder überschreiben Sie einen vorhandenen. Geben Sie nun eine prägnante Beschreibung für den Spielstand ein und drücken Sie die ENTER-Taste. Falls Sie den Spielstand nicht speichern möchten, brechen Sie bitte durch das Anklicken der Schaltfläche Abbrechen ab.

SPIELSTEUERUNG

Dieser Programmteil ermöglicht es Ihnen, diverse Einstellungen des Spiels nach ihren Wünschen zu modifizieren. Hierzu wird das auf der nächsten Seite folgende Fenster eingeblendet.

Abbildung 6: Spielsteuerung

Verwenden Sie den Schieberegler, um Jacks Laufgeschwindigkeit zu modifizieren. Je weiter Sie den Regler nach rechts bewegen, desto schneller bewegt sich unser Held im Spiel.

Mit dem Schalter Sprachunterbrechung stellen Sie ein, ob die Dialoge im Spiel mit der linken Maustaste unterbrochen werden können. Diese Einstellung ist vor allem dann sinnvoll, wenn Sie das Spiel erneut durchspielen möchten. Sobald eine Dialogzeile auf dem Bildschirm erscheint, die Ihnen bereits bekannt ist, können Sie die linke Maustaste drücken, sodaß sofort abgebrochen und zum nächsten Satz übergegangen wird.

Im Regelfall erscheinen nur die Fragen, die Jack Orlando seinen Gesprächspartnern stellen kann, als Text zur Auswahl auf dem Bildschirm. Alle anderen Dialoge werden gesprochen. Mit dem Schalter Dialogtexte können Sie die Untertitel für alle Dialogzeilen einschalten.

Die Auswahl der einzelnen Mauszeiger (Hand, Lupe,

Faust usw.) erfolgt standardmäßig durch das erneute Drücken der rechten Maustaste. Optional können Sie mit dem Schalter Patrone zeigen die Patrone zur Auswahl des Mauszeiger verwenden. Betätigen Sie dann die rechte Maustaste, erscheint auf dem Bildschirm eine Patrone, auf der alle verfügbaren Mauszeiger angezeigt und ausgewählt werden können.

AUDIO-STEUERUNG

In der Audio-Steuerung können Sie Einstellungen vornehmen, die sich auf die Klanguntermalung beziehen.

Mit Musik stellen Sie die Lautstärke ein, mit der die Hintergrundmusik während des Spiels abgespielt werden soll. Sobald Sie den Schieberegler verschoben haben, hören Sie die neue Lautstärke der Musik.

Gleiches gilt für die Effekte, d.h. alle Geräusche, die im Spiel wiedergegeben werden (Schritte, Türen, Autos usw.).

Die Lautstärke der Sprachausgabe wird mit dem dritten Schieberegler Sprache gesteuert.

Mit dem Schalter Stereo umkehren werden die Stereokanäle vertauscht, d.h. die für den linken Lautsprecher bestimmte Ausgabe wird auf den rechten Lautsprecher umgeleitet und umgekehrt.

SPIEL-INFO

Hier werden die Personen genannt, die an diesem Spiel gearbeitet haben. Klicken Sie auf OK um wieder zum Menü zurückzukehren.

SPIEL BEENDEN

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Spiel zu beenden und zum Betriebssystem zurückzukehren. Bevor das Spiel beendet wird, müssen Sie Ihre Entscheidung mit JA bestätigen oder mit NEIN revidieren und zum Menü zurückkehren.

SPIEL FORTSETZEN

Um wieder zum Spiel zurückzukehren, klicken Sie auf diese Schaltfläche. Sie können dann in aller Ruhe weiter an der Lösung Ihres Falls arbeiten.

Tastenbelegung

Optional kann Jack Orlando auch mit der Tastatur bedient werden. Dabei wird der Mauszeiger mit den Cursortasten (Richtungstasten) gesteuert. Anstelle der linken Maustaste verwenden Sie die ENTF-Taste auf dem Tastenblock oberhalb der Richtungstasten. Anstelle der rechten Maustaste verwenden Sie bitte die BILD-HOCH-Taste.

Taste	Funktion
Richtungstasten	Bewegen des Mauszeigers in alle Richtungen
ENTF	Entspricht linker Maustaste
BILD-HOCH	Entspricht rechter Maustaste
F1	Einblenden der Leiste
F2	Spielstand speichern
F3	Spielstand laden
F12	Screenshot speichern. Die Abbildung des Bildschirms wird im Spielverzeichnis gespeichert.

Troubleshooting

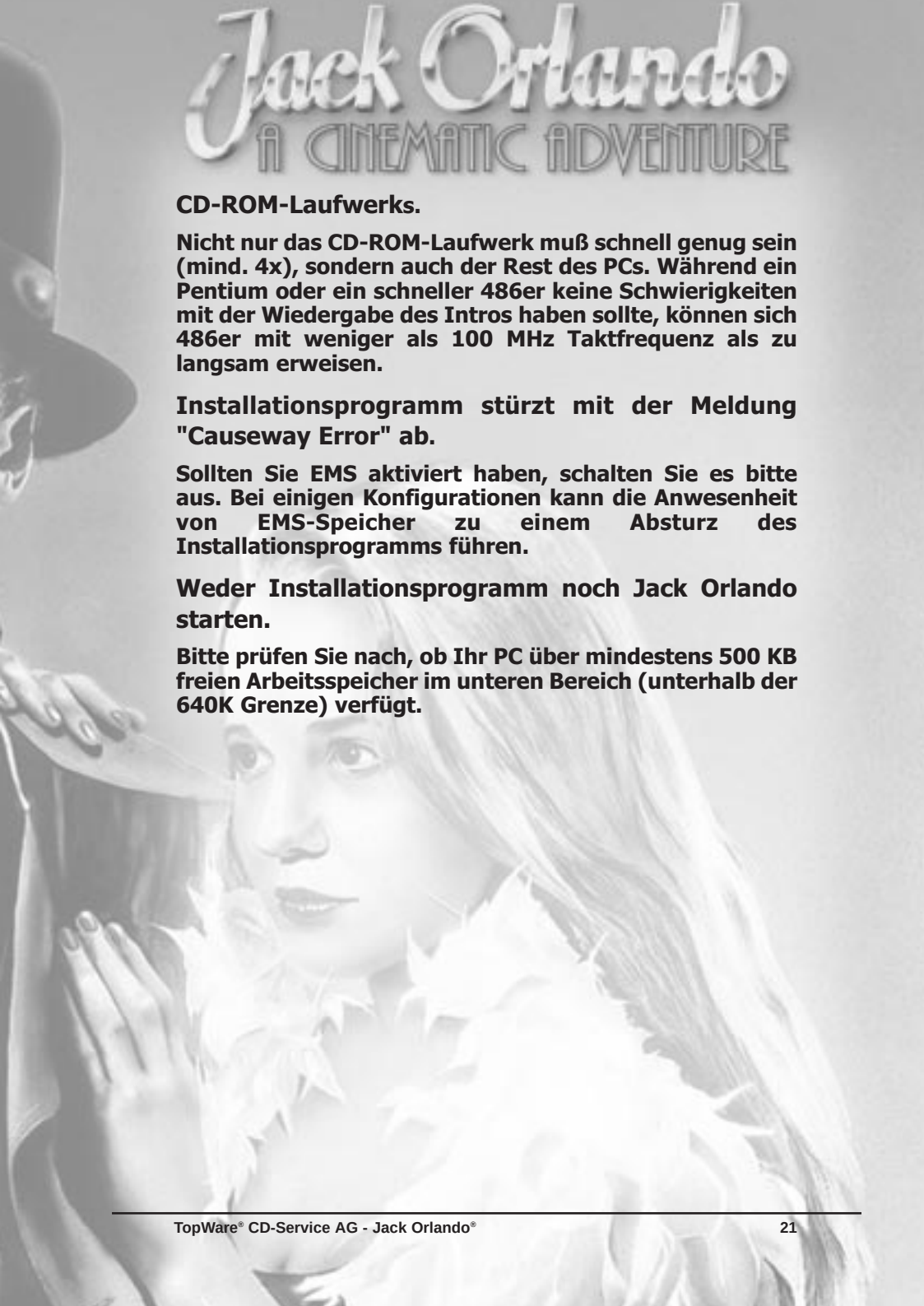
Windows 95 und 16 MB Arbeitsspeicher

Falls Sie Jack Orlando unter Windows 95 auf einem PC mit 16 MB Arbeitsspeicher spielen möchten, müssen Sie die Installation von Jack Orlando über das Windows-Menü des Spieles ausführen, nicht über einen direkten Aufruf der INSTALL.EXE.

Keine Fehlermeldung wenn Maustreiber nicht vorhanden oder keine Maus angeschlossen

Jack Orlando kann sowohl per Maus wie auch mit Hilfe der Tastatur bedient werden. Diese Tastenbelegung erlaubt es, auf eine Maus zu verzichten.

Intro ruckelt bei der Wiedergabe trotz schnellen



CD-ROM-Laufwerks.

Nicht nur das CD-ROM-Laufwerk muß schnell genug sein (mind. 4x), sondern auch der Rest des PCs. Während ein Pentium oder ein schneller 486er keine Schwierigkeiten mit der Wiedergabe des Intros haben sollte, können sich 486er mit weniger als 100 MHz Taktfrequenz als zu langsam erweisen.

Installationsprogramm stürzt mit der Meldung "Causeway Error" ab.

Sollten Sie EMS aktiviert haben, schalten Sie es bitte aus. Bei einigen Konfigurationen kann die Anwesenheit von EMS-Speicher zu einem Absturz des Installationsprogramms führen.

Weder Installationsprogramm noch Jack Orlando starten.

Bitte prüfen Sie nach, ob Ihr PC über mindestens 500 KB freien Arbeitsspeicher im unteren Bereich (unterhalb der 640K Grenze) verfügt.

Credits

(In alphabetischer Ordnung)

HERSTELLER
TopWare CD-Service AG

PRODUKTIONSLEITUNG
Lucjan Mikociak, Alicja Szmukala

IDEE & KONZEPTION
Lucjan Mikociak

STORY
Jaros³aw Parchañski, Piotr Hrapkowicz, Sergiusz Juraszek

SPIELDESIGN
Jaros³aw Parchañski

PROGRAMMIERLEITUNG
Andrzej Postrzednik

PROGRAMMIERUNG
Jaros³aw Parchañski, Romuald Bacza

SZENENPROGRAMMIERUNG
Adam Labnicki, Konrad Ozga,
Andrzej Postrzednik, Daniel Sochacki

GRAPHIK- & CHARAKTER-DESIGN
Boles³aw Kasza

ANIMATIONEN
Aleksandra Bylica, Roman Frajczyk, Marek Kaczmar, Wiktor Kasza, Zofia K³aptocz, Jerzy Olszak, Marzena Piegrzyk, Alicja Sabuda, Alla Siemicz

ZUSÄTZLICHE ANIMATIONEN
Ma³gorzata Gañczarczyk, Agnieszka Gembalska, Krystyna Ja³owiczor, Bogus³awa Ka³u¿a, Ewelina K¹tny, Anna Szlachcianowska

UMRISSZEICHNUNGEN
Danuta Szafran Weigeil, Alicja S³omka

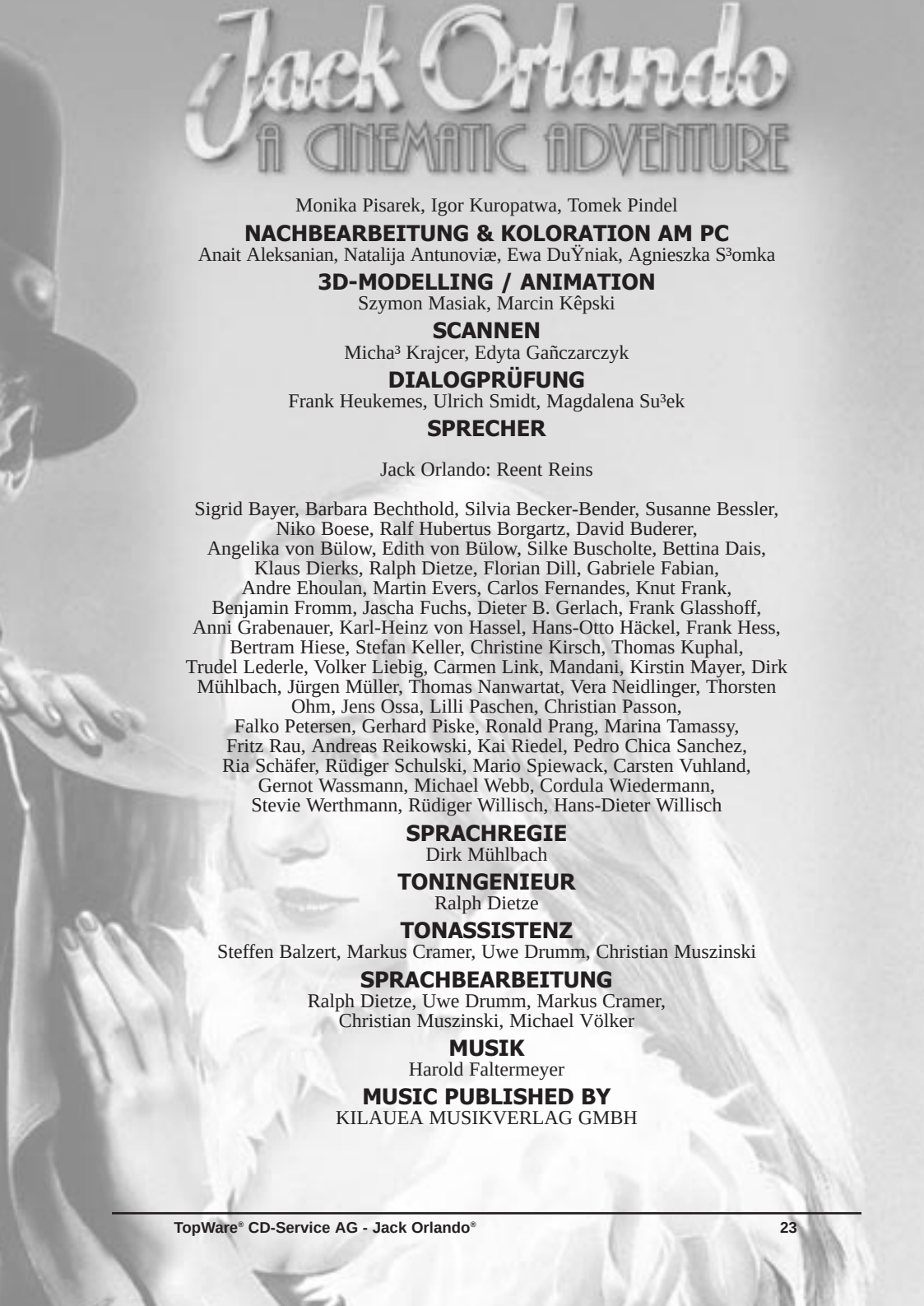
HINTERGRUNDGRAFIKEN
Kazimierz £êdzki

ZUSÄTZLICHE HINTERGRUNDGRAFIKEN
Boles³aw Kasza, Tigran Vardikjan, Artur Nikiel, Krzysztof Dadak

ART-DIREKTOR
Ma³gorzata £uszczak

PIXELGRAFIKEN
Adam Sowa

ANIMATIONSKONVERTIERUNGEN



Monika Pisarek, Igor Kuropatwa, Tomek Pindel

NACHBEARBEITUNG & KOLORATION AM PC

Anait Aleksanian, Natalija Antunoviæ, Ewa DuŸniak, Agnieszka S³omka

3D-MODELLING / ANIMATION

Szymon Masiak, Marcin Kêpski

SCANNEN

Micha³ Krajcer, Edyta Gañczarczyk

DIALOGPRÜFUNG

Frank Heukemes, Ulrich Smidt, Magdalena Su³ek

SPRECHER

Jack Orlando: Reent Reins

Sigrid Bayer, Barbara Bechthold, Silvia Becker-Bender, Susanne Bessler, Niko Boese, Ralf Hubertus Borgartz, David Buderer, Angelika von Bülow, Edith von Bülow, Silke Buscholte, Bettina Dais, Klaus Dierks, Ralph Dietze, Florian Dill, Gabriele Fabian, Andre Ehoulan, Martin Evers, Carlos Fernandes, Knut Frank, Benjamin Fromm, Jascha Fuchs, Dieter B. Gerlach, Frank Glasshoff, Anni Grabenauer, Karl-Heinz von Hassel, Hans-Otto Häckel, Frank Hess, Bertram Hiese, Stefan Keller, Christine Kirsch, Thomas Kuphal, Trudel Lederle, Volker Liebig, Carmen Link, Mandani, Kirstin Mayer, Dirk Mühlbach, Jürgen Müller, Thomas Nanwartat, Vera Neidlinger, Thorsten Ohm, Jens Ossa, Lilli Paschen, Christian Passon, Falko Petersen, Gerhard Piske, Ronald Prang, Marina Tamassy, Fritz Rau, Andreas Reikowski, Kai Riedel, Pedro Chica Sanchez, Ria Schäfer, Rüdiger Schulski, Mario Spiewack, Carsten Vuhland, Gernot Wassmann, Michael Webb, Cordula Wiedermann, Stevie Werthmann, Rüdiger Willisch, Hans-Dieter Willisch

SPRACHREGIE

Dirk Mühlbach

TONINGENIEUR

Ralph Dietze

TONASSISTENZ

Steffen Balzert, Markus Cramer, Uwe Drumm, Christian Muszinski

SPRACHBEARBEITUNG

Ralph Dietze, Uwe Drumm, Markus Cramer, Christian Muszinski, Michael Völker

MUSIK

Harold Faltermeyer

MUSIC PUBLISHED BY

KILAUEA MUSIKVERLAG GMBH

TENOR, SOPRAN, BARITON & FLÖTE
Rick Keller

PIANO, B3 HAMMOND ORGEL & SYNTHESIZER
Harold Faltermeyer

ZUSÄTZLICHE KEYBOARDS & MIDI-PROGRAMMIERUNG
Mario Schneider, Gernoth Rothenbach

"I CLOSE MY EYES AND THINK OF YOU" GESUNGEN VON
Julia von Miller

MUSIK VON
Harold Faltermeyer

SONGTEXTE VON
David A. Cooke

ERSCHIENEN BEI
KILAUEA MUSIKVERLAG GMBH

MUSIK AUFGENOMMEN& ABGEMISCHT VON
Harold Faltermeyer

ZUSÄTZLICHE AUFNAHMEN VON
David A. Cooke

ORIGINAL SOUNDTRACK ERHÄLTLICH BEI BMG ARIOLA

HANDBUCH
René Friedrich, Lucjan Mikociak, Ulrich Smidt

HANDBUCHSATZ UND -LAYOUT
René Friedrich, Ulrich Smidt

VERPACKUNGS- UND POSTERDESIGN
René Friedrich, Boles³aw Kasza, Siegfried Sorg,
Digital Publishing, Mannheim

BETA-TESTER
René Friedrich, Dirk P. Hassinger, Frank Heukemes, Rafa³ Marek,
Ulrich Smidt, Filip Syrylak, Robert Widliñski

VIDEO- UND TV-SPOT
René Friedrich, Lucjan Mikociak,
VIDCO media service, Dreieich

NETZWERKADMINISTATION
Tomasz Lenart, Sebastian Porada

VESA-GRAFIKTREIBER VON
SciTech Software

Unser besonderer Dank geht an Bruno Bry³ka, Kszysztof Foltman, Henryk Pokladek, Jaros³aw Syrylak, Marian Cholerek, Marek £uszczak, Beata Szatan, Henryk Tarnawa, Czes³aw Zamorski, Maria Zieñczyk sowie allen weiteren an diesem Produkt beteiligten Personen, die hier nicht explizit aufgeführt wurden.

Jack Orlando
A CINEMATIC ADVENTURE

Jack Orlando
A CINEMATIC ADVENTURE

Jack Orlando
A CINEMATIC ADVENTURE

Jack Orlando
A CINEMATIC ADVENTURE

Jack Orlando
A CINEMATIC ADVENTURE